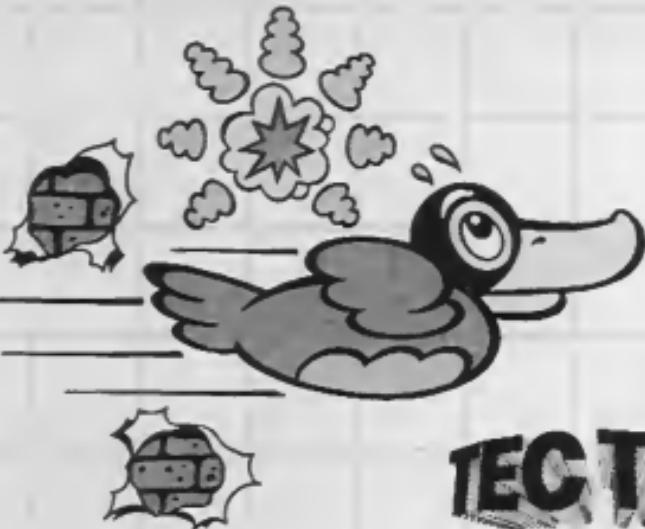


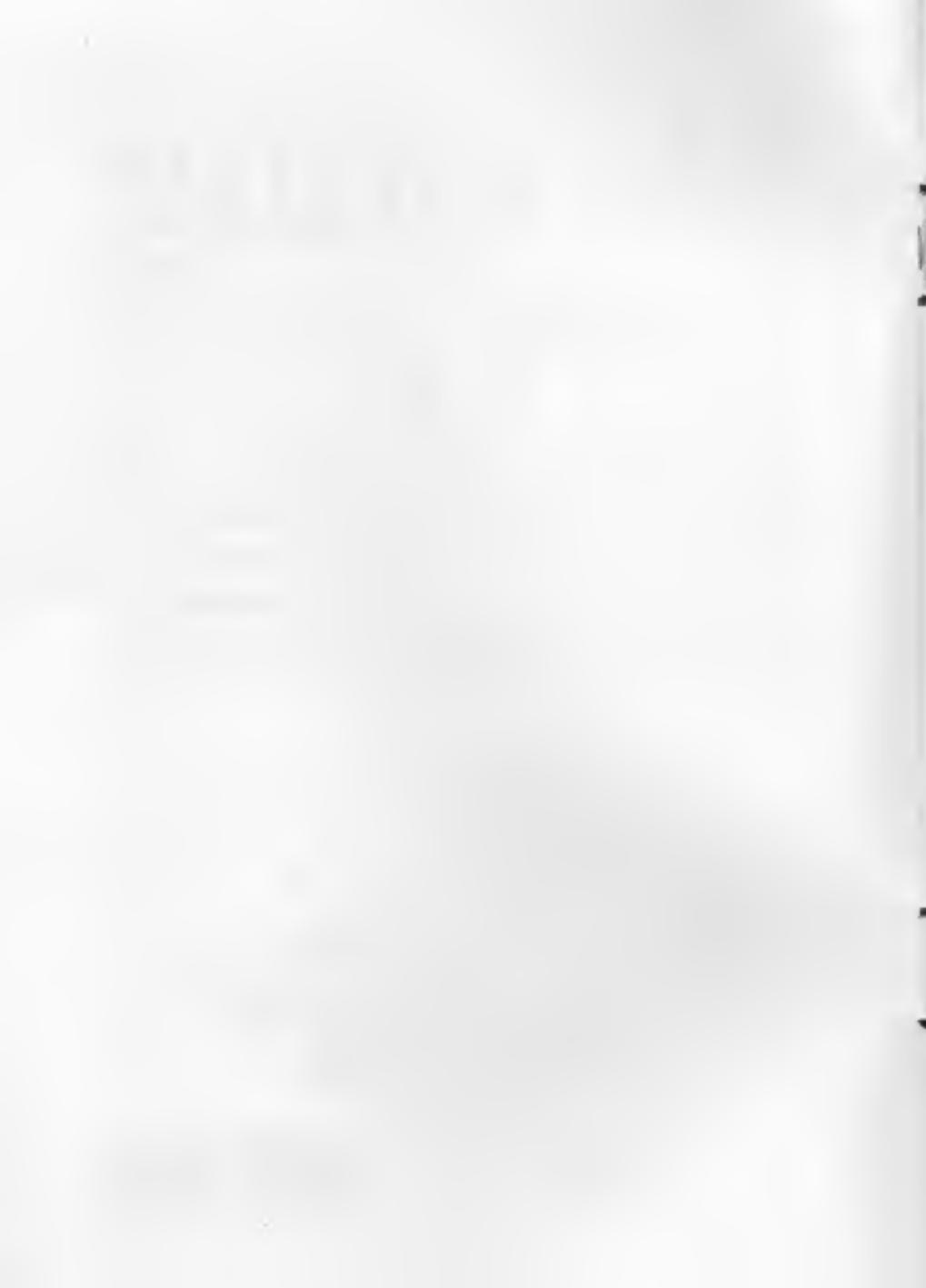
# Shooting “G”

---

Um super jogo em 4 fases sensacionais! São 4 desafios de tiro ao alvo que requerem pontaria infalível, mão firmíssima e reflexos ultra-rápidos! Se você tem tudo isso e, ainda por cima, é um cara de coragem, então tem as maiores chances de sair vivo deste incrível SHOOTING “G”.



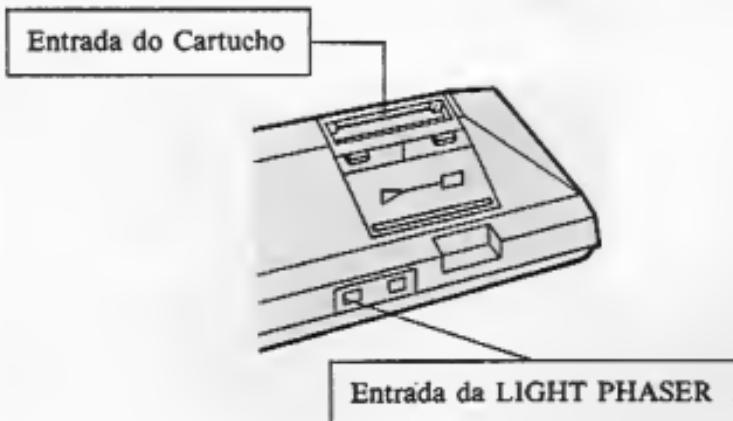
**TECTOY**



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho SHOOTING “G” no console do aparelho (Veja a figura abaixo), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM.
4. Ligue a pistola LIGHT PHASER na entrada do JOYSTICK 1, no console.
5. Aperte o gatilho, para começar. Se nada acontecer, verifique se a ligação da pistola LIGHT PHASER no console está bem feita. Lembre-se: a entrada do JOYSTICK 1 é a da esquerda!

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## *O que é*

Seja bem-vindo! Você acaba de entrar no SHOOTING "G", um verdadeiro e perigoso Estande de Tiro ao Alvo. Este é um jogo onde ação é o que não falta. Mas, como você possui a pistola LIGHT PHASER, isso significa que está preparado. Esperamos que tenha trazido, também, toda a sua habilidade e toda a sua audácia. Você vai precisar delas!

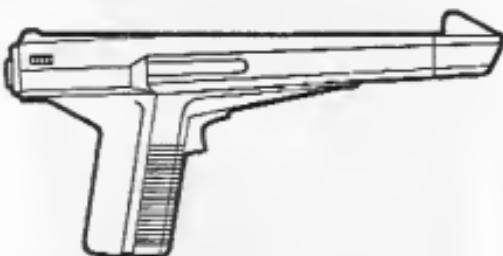
## *Quem é quem*

Aqui, você é mais você. O *único* que vai atirar, pois você adora um desafio. E isso é o que não falta neste jogo: seu alvo é tudo que se move. As regras são muito simples. Em cada rodada, mire e atire. Se acertar o número **NECESSÁRIO** de alvos, você continua no jogo. Caso contrário, está fora. Assim, terá de começar tudo de novo!



## Assuma o controle

É simples demais! Aperte o gatilho da pistola LIGHT PHASER e comece a atirar. SHOOTING "G" pode ser jogado de qualquer distância, até quase dois metros da tela.



## Opa! Tente de novo.

É bom você saber, desde já, que sua tarefa não será nada fácil. Se, logo de início, não conseguir acertar o alvo, é melhor chegar um pouco mais perto da tela. Mas, não diga a ninguém!

## As rodadas

Cada uma das quatro diferentes fases permite um total de seis rodadas. Todo o seu talento de grande atirador será colocado à prova em todos os momentos!

# As 4 fases do jogo.

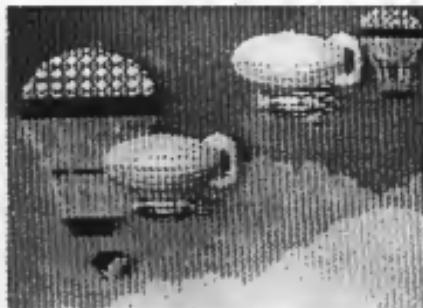
## 1. OS PASSARINHOS

Parece um jogo simples, mas de fato não é, pois seus alvos não param um instante sequer. São as aves mais velozes do mundo!



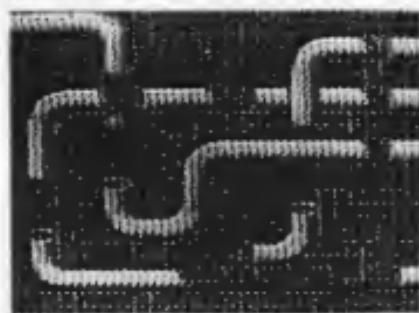
## 2. ATAQUE AÉREO

Aqui os seus alvos são balões. Acha fácil? Pois, enganou-se outra vez. Esses são balões rápidos, muito rápidos! Alguns atravessam a tela num piscar de olhos, outros aproveitam as correntes de ar e seu movimento se altera toda vez que você atira!



### 3. TUBOS RETORCIDOS

Este jogo é, na verdade, um tiro ao alvo, meio disfarçado de labirinto. Você precisa acertar a bolinha que passa pelos canos. Por isso, precisará de muita concentração para atingir o alvo!



### 4. TV TERROR!

Neste jogo, os alvos são naves espaciais e televisores. Mas, eles estão protegidos por couraças. E você só conseguirá atingi-los quando as respectivas couraças cairem, o que não é fácil de acontecer. Assim, você vai precisar de toda a paciência do mundo para ter êxito. Enquanto isso, a única coisa que tem a fazer é continuar atirando, até que alguma couraça caia e você atinja o alvo!



# Atenção!

Várias das fases apresentam algumas artimanhas. Portanto, se no meio delas você encontrar algo difícil de entender, dê uma lida na página 8, onde aparecem as **DICAS PARA OS ENTENDIDOS**.

## A pontuação

Você ganha pontos para qualquer alvo que acertar. Além disso, ganha pontos extras se, numa determinada rodada, conseguir acertar TODOS os alvos. Veja, na tabela abaixo, como funciona a contagem de pontos.

Rodadas	Pontos por alvo	Pontos extras por atingir todos os alvos
Rodadas 1 a 4	100	1.000
Rodadas 5 a 8	200	2.000
Rodadas 9 a 12	300	3.000
Rodadas 13 a 16	400	4.000
Rodadas 17 a 20	500	5.000
Rodadas 21 a 24	1.000	10.000

Como você nota, pela forma como as rodadas estão apresentadas na tabela acima, as fases se interligam, pois cada uma delas tem 6 rodadas. O negócio é você ir atirando até lixuar as 24 rodadas.

**ROUND 1**

THERE WERE 5 TARGETS  
REQUIRED  
YOU SHOT 5

**PERFECT!**

TARGETS X 100 = 500  
PERFECT BONUS = 500  
**SCORE: 1500**

**ROUND 2**

THERE WERE 9 TARGETS  
REQUIRED  
YOU SHOT 9

1 TARGET X 100 = 100  
**FINAL  
SCORE: 500**

Um tiro perfeito

O jogo acabou

## Dicas úteis

Se, durante o jogo, você puxar o gatilho da sua pistola LIGHT PHASER e NADA acontecer, é muito provável que ela não esteja apontada diretamente para a tela. Tente de novo, mirando cuidadosamente.

A sua pistola LIGHT PHASER sempre leva um certo tempo para recarregar. Assim, após cada tiro, dê também um pequeno intervalo antes de atirar de novo.

Não seja orgulhoso demais. Se o jogo estiver difícil, chegue um pouco mais perto da tela.

## Dicas para os entendidos

A sua LIGHT PHASER recarrega mais rápido toda vez que você atinge o alvo. Assim, não erre!

Lembre-se: o jogo dos tubos retorcidos, como já explicamos, parece mesmo um labirinto, que exige muita rapidez de reflexos. À medida em que o jogo fica mais difícil, você pode usar um truque: aperte o botão PAUSA no console do seu MASTER SYSTEM e estude cuidadosamente as distâncias entre os canos. Isso pode ajudar!

Atenção: os minúsculos televisores e naves espaciais da TV TERROR são, realmente, imprevisíveis.

Eles só permitem que você os atinja na hora certa, como, por exemplo, quando aparecer um "YES" na tela. E não adianta querer mudar as coisas. Assim, tenha paciência e economize seus tiros, até o instante em que eles decidirem jogar fora suas respectivas couraças.

# Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela é inferior a 60 centímetros, e você chega até a Rodada 13, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 17, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

## Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela está entre 60 centímetros e 1 metro e 20 centímetros, e você chega até a Rodada 10, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 14, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Se a distância entre a sua pistola LIGHT PHASER e a tela é superior a 1 metro e 20 centímetros, e você chega até a Rodada 6, parabéns! Você é muito bom. E se, daquela distância, você chega até a Rodada 9, então você é mesmo um grande campeão!

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

## CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abri-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.



## **CERTIFICADO DE GARANTIA**

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TEC TOY**

**Nº00 02163392**

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255  
TEL: (011) 864-5022

TECTOY

PRODUCIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
